3

L'OCCHIO DEL DRAGO

IAN LIVINGSTONE

lgl collection

librinostri

Qualsiasi marchio registrato, marchio di servizio, marchio collettivo, diritto di design, diritto di immagine o diritti simili menzionati, usati o citati sono proprietà dei rispettivi proprietari.

La riproduzione del testo è vietata senza citare la fonte: www.librogame.altervista.org

Titolo originale: "Dicing with Dragons – Eye of the Dragon"
Prima edizione 1982: Taylor & Francis Books Ltd
© 1982, Ian Livingstone per il testo
© 1982, Russ Nicholson per le illustrazioni
© 1986, Longanesi & C. – "Giocare a dadi col Drago – L'Occhio del Drago"

L'OCCHIO DEL DRAGO

IAN LIVINGSTONE

UN'AVVENTURA IN SOLITARIO

MENTRE la maggior parte dei giochi di ruolo si gusta meglio se svolta da un gruppo di giocatori che insieme creano un racconto spontaneo e spesso divertente, alcuni giochi sono invece intesi a divertire un unico giocatore (*Tunnels & Trolls* ne è un esempio peculiare). Non è sempre facile trovare un gruppo di persone le cui ore libere coincidano opportunamente per poter giocare un GDR, specialmente perché le partite sogliono essere piuttosto lunghe. Sappiamo di interi weekend passati a giocare, con brevi intervalli per mangiare e dormire. Quindi, benché l'esperienza non sia altrettanto gratificante, le avventure in solitario hanno comunque una funzione importante. Sono tuttavia, per loro stessa natura, assai più restrittive, essendo limitate le possibilità di azione. Le avventure in solitario sono in parte racconto e in parte gioco. Il giocatore inizia l'avventura avendo a sua disposizione una serie di possibilità. Di solito bisogna raggiungere un determinato scopo, per esempio liberare un prigioniero rinchiuso nella torre di un mago, oppure trovare il tesoro custodito da un drago sputafuoco. Le scelte da compiere sono di solito semplici; per esempio « giun-

gete a un incrocio; se girate a sinistra vi si presenta il caso X, se girate a destra il caso Y ». Troverete il risultato della vostra decisione leggendo il testo relativo al caso scelto. Se incontrate una creatura e decidete di combatterla, lo scontro avrà luogo seguendo le regole specifiche del gioco che state facendo.

Non è letteralmente un gioco di ruolo, ma è una buona introduzione al concetto. Ho escogitato un GDR solitario di *fantasy* per questo libro, affinché il lettore possa almeno assaporare il gusto di interpretare un ruolo creando un personaggio e mandandolo alla ventura. È intitolato *Fantasy Quest*, e il modulo incluso in questo libro è *FQ1: L'Occhio del Drago.*

COME SI GIOCA A « FANTASY QUEST »

Prima di iniziare un'avventura, bisogna creare un personaggio. Gettando i dadi per individuare determinati attributi (allo scopo necessiterete di 3D6) creerete un personaggio, e ne segnerete le caratteristiche su una Scheda del Personaggio copiata dalla figura a pagina 29. Questi attributi cambieranno man mano che l'avventura si svolge con la scoperta di certi dettagli e con il successo o la sconfitta. Che il vostro personaggio abbia o no successo dipende dalla vostra abilità e da un po' di fortuna. Ricordate che siete *voi* a prendere le decisioni. Cercate di mettervi nei panni del vostro personaggio, per valutare ogni situazione man mano che si presenta. Non decidete a casaccio che il vostro personaggio deve combattere una dozzina di draghi armato di uno stuzzicadenti. Le probabilità sono che *lui* finisca per essere usato come stuzzicadenti dai draghi.

COME SI CREA UN PERSONAGGIO

Prima di tutto dovete dare un nome al vostro personaggio. Questo serve esclusivamente per creare un'atmosfera, e può essere serio o scherzoso, come preferite. Se non vi piace il Possente Morgan o Cedric lo Sparviero, potete sempre ricorrere a Gandalf o Conan. Noterete dalla Scheda del Personaggio che sono tre gli attributi basilari di un avventuriero: Abilità, Forza e Fortuna.

Il Fattore Abilità (FA) misura l'abilità del vostro personaggio in combattimento, sia in attacco sia in difesa. Questo fattore potrà accrescersi con la scoperta di determinate armi magiche; per esempio, uno scudo magico +2 aumenterà di due punti il vostro Fattore Abilità, e questo nuovo risultato deve essere riportato nell'apposito spazio sulla Scheda del Personaggio, alla voce Fattore Attuale di Abilità; ma non deve mai superare di 2 punti il vostro FA, e mai superare i 18. Può anche essere diminuito dall'uso di armi magiche dannose. Il Fattore di Abilità iniziale si ottiene gio-

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME	
FATTORE ABILITÀ: (3D6)	**FATTORE ABILITÀ ATTUALE:**
FATTORE FORZA: (3D6)	**FATTORE FORZA ATTUALE:**
FATTORE FERITE: (1D6)	**FATTORE FERITE ATTUALE:**
FATTORE SORTE: (3D6)	**FATTORE SORTE ATTUALE:**
MONETE D'ORO: (3D6)	**MONETE D'ORO DISPONIBILI:**
RAZIONI: 6	**RAZIONI DISPONIBILI:**
ARMATURE RINVENUTE:	
ARMI RINVENUTE:	
TESORI RINVENUTI:	

cando 3D6 e sommando i risultati. Questo numero viene segnato nell'apposito spazio della Scheda del Personaggio.

Il Fattore Forza (FF) misura la forza fisica del vostro personaggio indicando quante ferite può ricevere prima che sopraggiunga la morte. Questo fattore aumenterà ogni volta che il vostro personaggio si ferma per mangiare o bere le sue razioni, oppure ogni volta che assimila un cibo o una bevanda magica scoperti durante l'avventura. Diminuisce in seguito a una ferita ricevuta in combattimento o ai danni riportati in trabocchetti e trappole. I cambiamenti del Fattore Forza del vostro personaggio devono essere riportati sulla Scheda del Personaggio, alla voce Fattore Forza Attuale, ma non deve mai superare il FF iniziale di più di due punti, e mai superare i 18. Il Fattore Forza iniziale si ottiene giocando 3D6 e sommando i risultati; si segna il numero ottenuto nello spazio apposito della Scheda del Personaggio.

Il Fattore Ferite (FFe) è la misura della gravità di una ferita inflitta. Esso varia a seconda del tipo di arma e di creatura. Un giocatore inizia la propria avventura con una spada di tipo normale, la quale infligge ferite con un D6, il cui risultato deve essere sottratto dal FFe di un mostro. Durante l'avventura egli può però trovare un'arma magica che aumenta il suo FFe; per esempio, una spada magica +2 può portare il suo Fattore Ferite a un D6+2 in ogni futuro scontro. Notate che durante un combattimento il giocatore può servirsi di una sola arma, così che gli aumenti del FFe non sono cumulativi. Il Fattore Ferite di una creatura varia a seconda della creatura stessa, e viene fornito dal testo. Le modifiche del FFe di un giocatore vanno riportate sulla Scheda del Personaggio alla voce Fattore Ferite Attuale (FFeA).

Il Fattore Sorte (FS) misura la fortuna del vostro personaggio in una determinata situazione. Per esempio, se il vostro personaggio entra in una stanza e vi scopre un mostro che dorme, può essere necessario gettare i dadi per interrogare il Fattore Sorte e sapere se la fortuna lo assiste e il mostro non si sveglierà. Questo fattore può aumentare di +1 per ogni tiro fortunato nella determinazione del Fattore Sorte del vostro personaggio, e diminuire di — 1 per ogni tiro sfortunato. Il Fattore Sorte Attuale (FSA) deve essere riportato sulla Scheda del Personaggio, ma non può mai superare di più di 2 il vostro FS iniziale, e non può mai essere superiore a 18. Il Fattore Sorte iniziale viene determinato giocando 3D6 e sommandone i risultati; il totale va riportato sulla Scheda del Personaggio.

Una volta stabilite le caratteristiche del vostro avventuriero, è necessario tracciarne il ritratto. Abile nel maneggio della spada, forte ma sfortunato? Ricordatevi di sfruttare le sue caratteristiche migliori. Non è bene fidarsi della sorte, se il vostro personaggio è sfortunato. Come nella vita reale, alcune persone sono fortunate e altre no; alcune sono forti e altre deboli.

In seguito egli dovrà essere equipaggiato per la sua avventura.

È scontato che il vostro personaggio dovrà possedere una spada e uno scudo, oltre a una sacca di pelle in cui terrà le vettovaglie, e riporrà i tesori che troverà. Avrà inoltre un certo numero di monete d'oro, che userà per acquistare determinati oggetti oppure informazioni. Il numero di monete d'oro varierà con le spese o coi guadagni, e la loro consistenza attuale dovrà essere riportata nell'apposito spazio sulla Scheda del Personaggio. La quantità iniziale di monete d'oro possedute dal vostro personaggio si determina gettando 3D6 e sommando i risultati.

Man mano che l'avventura procede, è presumibile che il vostro personaggio riporti qualche ferita, il che ridurrà il suo Fattore Forza. Il vostro personaggio inizia la sua ricerca con 6 Razioni, che possono essere consumate prima o dopo il combattimento, ma non durante. L'effetto di una Razione è di aggiungere un +2 al vostro Fattore Forza Attuale. Ogni volta che una Razione viene consumata, il numero delle rimanenti deve essere segnato nell'apposito spazio sulla Scheda del Personaggio, alla voce Razioni Disponibili.

Si devono anche registrare le armi, le armature e i tesori trovati durante l'avventura negli appositi spazi previsti dalla Scheda del Personaggio, dato che a essi si potrà ricorrere in seguito. Soltanto alcuni di essi potranno essere usati; altri saranno completamente inutili. La maggior parte delle cose che si possono ingerire potranno essere usate una sola volta; per esempio una pozione curativa che può aggiungere un +3 al Fattore Forza del vostro personaggio può essere bevuta una volta sola. Fra le armi offensive e difensive trovate, alcune saranno magiche, altre no. E anche in questo caso, alcune potranno essere utili al vostro personaggio, altre potrebbero essere persino pericolose; tutte comunque sono riutilizzabili.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento può aver luogo ogni volta che si incontra un mostro. Tutti gli scontri si decidono facendo riferimento al Fattore Abilità, al Fattore Forza e al Fattore Ferite del vostro personaggio rispetto a quelli del mostro o dei mostri con cui si batte.

Nel combattimento bisogna seguire questa procedura:

1. Iniziativa
2. Combattimento
3. Ferite

Saranno fornite istruzioni per decidere se l'iniziativa dello scontro debba essere presa dal vostro personaggio o dal mostro incontrato, per esempio chi dei due debba infliggere il primo colpo. Segue poi il combattimento: dovete tirare 3D6 per il vostro per-

sonaggio o per il mostro, a seconda di chi ha preso l'iniziativa. Se il totale è uguale o superiore al Fattore Abilità dell'avversario, ciò significa che è stata inflitta una ferita. Allora si tirano di nuovo i dadi a seconda del tipo di arma o di creatura per stabilire la gravità della ferita. Il combattimento continua alternando il tiro dei dadi fra il vostro personaggio e il mostro, finché il Fattore Forza di uno dei due non è stato ridotto a zero, nel qual caso sopravviene la morte. Occasionalmente si possono incontrare più mostri di un certo tipo. In tal caso i mostri attaccheranno sempre due alla volta, finché non saranno ridotti a uno solo, che combatterà da solo. Notate che durante un combattimento il vostro personaggio potrà attaccare un solo avversario, anche se viene attaccato da due contemporaneamente.

Come esempio dello svolgimento di un combattimento, poniamo che il vostro personaggio abbia incontrato un Orco (FA: 9; FF: 6; FFE: 1D6+2). Il vostro personaggio ha colto di sorpresa l'Orco, e l'iniziativa è sua.

Tirate 3D6. Se il totale è 9 o più, all'Orco è stata inflitta una ferita, la cui gravità si determina gettando 1D6 per la spada del vostro personaggio. Il risultato viene sottratto dal FF dell'Orco. (Carta e penna sono indispensabili per annotare l'andamento della battaglia.)
Ora è il turno dell'Orco di cercare di ferire il vostro personaggio, i cui dati sono: FAA: 13; FFA: 7; FFE: 1D6.
Tirate 3D6. Se il totale è 13 o più, vi è stata inflitta una ferita. La severità del danno si determina giocando 1D6 e aggiungendo +2 al risultato (gli Orchi sono spregevoli e pericolosi). Questo numero va sottratto al Fattore Forza Attuale del vostro personaggio. Si ripete il procedimento finché il Fattore Forza dell'Orco o del vostro personaggio si riduce a zero, finché cioè uno dei due è morto in seguito alle ferite.

Se il vostro personaggio viene ucciso durante l'avventura, si tratta semplicemente di ricominciare da capo. Si compilerà una nuova Scheda del Personaggio, creando un altro personaggio, e così via. Si spera che infine uno di essi sopravviva e giunga alla fine dell'avventura.

GUIDA ALL'AVVENTURA

Un'avventura consiste nel seguire il vostro personaggio che si aggira per gallerie, cunicoli e corridoi, fino a giungere in caverne e stanze, con un obiettivo ben definito in mente. Alcune gallerie, cunicoli e corridoi conterranno trabocchetti, come alcune caverne e stanze. In queste ultime ci saranno anche dei mostri; ma non sempre. Se i mostri vengono uccisi, è probabile che nella loro tana

si trovi qualcosa di interessante; ma gli oggetti trovati possono anche essere privi di utilità.

La scelta della direzione da seguire spetta al giocatore, e non tutte le direzioni lo porteranno allo scopo; alcune in realtà potrebbero portare al disastro. È comunque raccomandabile prendere appunti e tracciare una mappa dell'esplorazione compiuta dal personaggio.

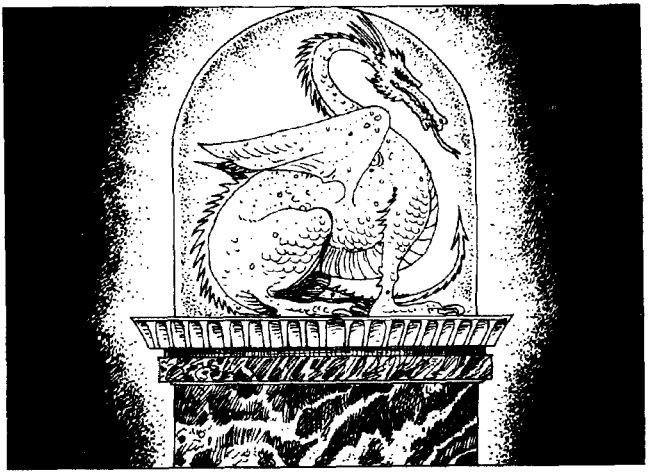
VARIANTE CON DUE GIOCATORI

Questa avventura può essere giocata anche in compagnia di un amico. Una persona, dopo aver letto ad alta voce le informazioni che seguono relative a *L'Occhio del Drago* e il paragrafo 1 (pagina 37), presenta semplicemente all'altra persona le due o tre possibilità riportate nel testo. Questa seconda persona, che interpreta il ruolo dell'avventuriero, fa la sua scelta, e la prima legge le istruzioni conseguenti. Per esempio, il primo giocatore può dire al secondo che c'è una porta di legno chiusa sul lato sinistro del corridoio, con una scritta tracciata col sangue: « Vietato entrare ». Chiede se l'altro vuole aprire la porta o proseguire lungo il corridoio. Ricevuta la risposta, si consultano le istruzioni che ne conseguono. Se ne scaturisce un combattimento, il primo giocatore tirerà i dadi per il mostro o i mostri. Tenete presente che in una partita con due giocatori c'è più realismo, perché chi interpreta il ruolo dell'avventuriero non può conoscere il potenziale di forza di un mostro, non potendone leggere la scheda, e deve semplicemente decidere in base alla descrizione che del mostro fa il compagno di gioco.

« L'OCCHIO DEL DRAGO »

Come ogni avventuriero degno di tal nome, siete sempre molto interessato quando vi giungono all'orecchio voci riguardanti oro, diamanti e tesori nascosti. Purtroppo, negli ultimi tempi siete stato piuttosto sfortunato, e vi siete ridotto a battervi con gli orsi sulla piazza del villaggio per guadagnarvi da vivere. Siete alloggiato assai scomodamente nella soffitta della Taverna del Cigno Nero, e dividete la stanza con viandanti, viaggiatori o con gente che, come voi, sta passando un periodo molto duro. Tenete sempre la spada sotto il cuscino. Una notte entra nella stanza uno straniero, che cade a sedere di schianto sul letto di fronte al vostro. Nella pallida luce lunare che trapela attraverso l'unica finestra, notate che indossa abiti scuri e non riuscite a vedere altro che i suoi occhi. Tiene i gomiti appoggiati alle ginocchia, e si sorregge il volto con le mani. Non deve essersi riposato per giorni e giorni, e il sudiciume degli abiti vi rivela che ha viaggiato a lungo. Infine

vi mettete a sedere, e gli offrite un sorso della vostra fiaschetta, che egli accetta con un grugnito. Cominciate a parlare, e ben presto egli vi narra il suo recente viaggio, e di come abbia quasi perso la vita cercando un tesoro. Naturalmente questa notizia vi eccita molto, e gli offrite un altro sorso sperando di cavargli ulteriori informazioni. L'uomo continua a raccontarvi la sua ricerca, durata cinque anni, di un drago d'oro massiccio alto circa cinquanta centimetri i cui occhi sono costituiti da pietre preziose. Vi spiega come ha finalmente trovato il labirinto sotterraneo che conduceva al drago d'oro. Parla di tutti i mostri che ha abbattutto nel labirinto per raggiungere il drago, e dice di essere perfino riuscito a entrare nella stanza in cui il prezioso bottino era rimasto nascosto per anni. Sorride rievocando il piacere provato nel vedere il drago, ma aggiunge che la sua gioia si mutò subito in disappunto scoprendo che le gemme che rappresentavano gli occhi mancavano. Gli era stato detto che senza gli occhi il drago non poteva essere toccato; chi l'avesse fatto sarebbe morto all'istante. Non era sicuro



della veridicità di tale affermazione, ma non si sentiva di fare la prova. Aveva lasciato la stanza senza toccare il drago, e si era messo a esplorare il labirinto nella speranza di trovare i due occhi di smeraldo. La ricerca gli era quasi costata la vita, perché, entrando in una stanza, era stato attaccato da un troll a due teste alto circa due metri e mezzo. Sopravvissuto al combattimento, aveva deciso di troncare lì la sua avventura, perché stimava la propria vita assai più di tutto l'oro del mondo.

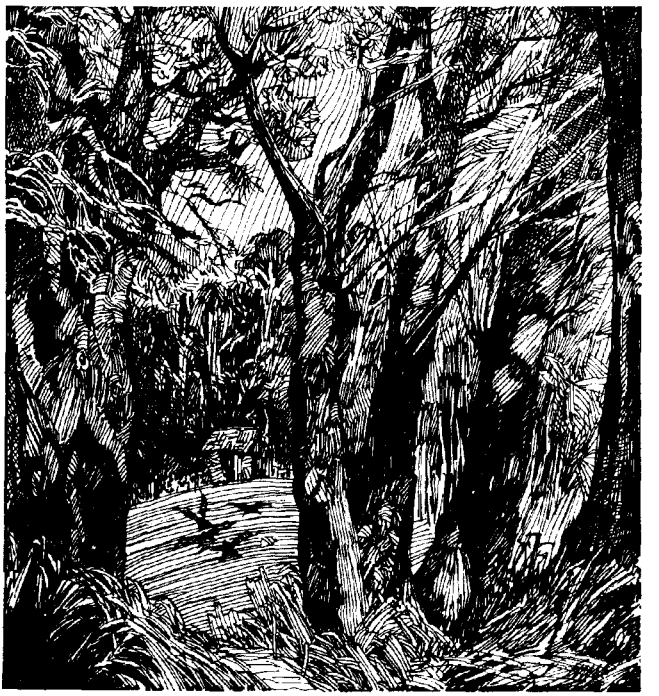
Voi gli dite di essere un avventuriero come lui e di aspirare a proseguire la sua ricerca. Gli chiedete di spiegarvi dove si trova il labirinto. Egli acconsente, a patto che voi accettiate di spartire con lui la somma ottenuta dalla vendita del drago. Per assicurarsi che tornerete indietro col drago, vi chiede di bere un sorso di pozione da una fiala che ha in tasca. Gli chiedete di cosa si tratti, ed egli risponde che è un veleno ad azione molto lenta, il quale vi farà morire entro quattordici giorni, a meno che non torniate da lui per prendere un antidoto. Prendete la fiala dalla sua mano, lo fissate freddamente e trangugiate il liquido in un sorso. Allora egli tira fuori una piccola mappa, su cui è tracciato un sentiero che porta attraverso la foresta alla capanna di un taglialegna. Vi dice che sotto il pavimento della capanna c'è una scala che porta direttamente al labirinto, pieno di passaggi sotterranei e stanze, la maggior parte delle quale abitate da eremiti e creature terrificanti. Non è in grado tuttavia di darvi una pianta accurata del labirinto e dei suoi abitanti, perché quella che possedeva gli è stata strappata dal troll a due teste. Vi augura buonanotte, si sdraia sul proprio letto e vi consiglia di riposare bene, perché la marcia fino alla

capanna è pesante e dura cinque giorni. Vi sdraiate per dormire, ma siete inquieti e sognate mostri e tesori. Il mattino dopo lo strano personaggio vi dà una piccola borsa. Dentro c'è un magnifico smeraldo lungo due centimetri e mezzo a forma di occhio.

« Questo l'ho trovato io. Spero che tu riesca a trovare l'altro. »

Riponete lo smeraldo nella borsa e vi mettete in cammino. L'uomo vi dice che vi aspetterà alla Taverna del Cigno Nero, e vi augura buona fortuna aggiungendo: « Due cose devi ricordarti: hai quattordici giorni, non uno di più; inoltre devi trovare il secondo smeraldo e mettere entrambi gli occhi al loro posto prima di toccare il drago ».

Vi salutate. Verificate le vostre razioni e le mettete nella sacca. Con la spada nel fodero e lo scudo sul braccio, uscendo dal villaggio vi incamminate verso la lontana foresta. Date una fugace occhiata indietro, e vedete lo straniero appoggiato alla porta della taverna. Esiste il drago d'oro? È vero che la pozione da voi bevuta è un veleno ad azione lenta? Solo il tempo lo dirà.



Vedi paragrafo 1

1

Il cammino verso la capanna del taglialegna è lungo ed estenuante. Brughiere, colline, e infine la foresta, buia e fitta. Siete veramente sollevati scorgendo la capanna, e cominciate a prestar fede al racconto fattovi dallo straniero nella Taverna del Cigno Nero sei giorni orsono. Sembra che sia passato un secolo da quando l'avete lasciato, e siete stanco, sporco e affamato. La capanna è costruita in legno di quercia della foresta, ed è molto piccola. La porta è aperta. Vi affacciate sperando di vedere il taglialegna, ma la sporcizia all'interno della capanna vi dice che egli se n'è andato da molto tempo. Sul pavimento, nell'angolo di fronte alla stufa, vedete le maniglie di una botola. La sollevate. Una scaletta di legno si immerge nell'oscurità. Se volete perquisire la capanna alla ricerca di qualcosa che possa esservi utile, andate al 40. Se intendete scendere direttamente, andate al 69.

2

Dopo una brusca svolta a sinistra, il corridoio prosegue diritto. Sulla parete di destra si vede una porta. Sopra è dipinto un sole. Se intendete entrare, andate al 50. Se volete proseguire lungo il corridoio, andate al 107.

3

La voce continua: « Sono ben lieto, amico, che tu voglia restare, perché sono solo e ho bisogno di compagnia. Sono un mago intrappolato in un'altra dimensione, ma non ti dirò come sono giunto qui, perché mi sconvolgerebbe profondamente. Sono contento di poter parlare a qualcuno: accetta, ti prego, questo dono, in segno della mia gratitudine ». Davanti a voi compare un calice d'argento che contiene un liquido chiaro. Se volete berlo, andate al 24. Se preferite lasciare la stanza, andate al 5.

4

Il Troll a due teste (FA: 13; FF: 12; FFe: 1D6+2) solleva la possente scure e vi si avvicina lentamente. Siete preparati al combattimento e avete l'iniziativa. Se vincete, andate all'81.

5

Ben presto il corridoio si biforca. Se prendete a sinistra, andate al 46. Se prendete a destra, andate al 60.

6

Aprite la porta di una stanza ammobiliata con rozzi tavoli di legno e sedie. Nell'angolo più lontano, un giaciglio di paglia coperto da una sudicia pelle di pecora. Seduto al tavolo centrale c'è un Bar-

Vedi paragrafo 6

baro (FA: 12; FF: 9; FFe: 1D6+2) che mangia un maiale arrosto. Vi vede e rutta. Si alza in piedi lentamente, si forbisce la bocca unta col dorso della mano, e tende il braccio verso lo spadone a doppio taglio. È lento, voi avete l'iniziativa e inizia il combattimento. Se vincete, andate al 108.

7

Dite a Vigdis che la trovate bella. I suoi occhi si riducono a due fessure e lei replica: « Non solo sei pazzo, sei anche bugiardo e vigliacco. Sono molto brutta, e ne sono felice. Odio la bellezza. Ora mi darai tutto il tuo oro, altrimenti non lascerai mai questa stanza ». Infilate la mano libera nella sacca e le porgete tutte le vostre monete d'oro. La sua mano allenta la stretta sul vostro braccio. Volete attaccare Vigdis, ma ci ripensate e uscite dalla stanza. Andate al 111.

Vedi paragrafo 9

8

La vostra speranza rinasce quando pensate di aver finalmente raggiunto la meta, ma appena toccate la maniglia della porta sentite dei forti scatti metallici su entrambi i lati del corridoio. Scorgete troppo tardi le dodici frecce d'acciaio che stanno volando verso di voi, tutte con la punta avvelenata. Cercate di balzare via, ma cinque affondano nel vostro fianco con un tonfo sordo e sgradevole. Mentre scivolate a terra, accennate un ironico sorriso per essere giunti tanto vicini allo scopo. La vostra avventura termina qui.

9

Appena entrati nella stanza sentite un rumore strascicato, e vedete muoversi alcune piante. Sguainate la spada. All'improvviso un piccolo Gremlin verde (FA: 7; FF: 4; FFe: 1D6) sbuca da die-

tro una pianta. È minuscolo, eppure all'aspetto sembra molto forte; la sua testa calva e le orecchie appuntite quasi vi fanno ridere. Ha una daga in mano. Si accovaccia e poi balza in alto per atterrare di fronte a voi. Avete ancora l'iniziativa, e se vincete il duello andate al 20.

10

Questa è una corazza magica che aggiunge un +1 al vostro FAA. Lasciate la stanza e andate al 77.

11

Vi asciugate il sangue sul fianco e iniziate a perlustrare la cucina. Sull'ultimo scaffale di una credenza trovate una bottiglia chiusa da un turacciolo di sughero che contiene un liquido incolore. Se volete berlo, andate al 54. Se non volete berlo e preferite uscire e proseguire lungo il corridoio, andate al 61.

12

Siete sulla soglia, e la stanza sembra roteare innanzi ai vostri occhi. Perdete il senso dell'equilibrio e cadete a terra in preda a un attacco di nausea. Vi rialzate, e la stanza smette di girare. Vi ritrovate in piedi nella capanna del taglialegna con la vostra spada, lo scudo, la sacca vuota e lo smeraldo nel sacchetto nero: ciò con cui eravate partiti. Il fenomeno di telecinesi vi ha fatto male, riducendo il vostro FFA di — 5. Se siete sopravvissuti allo shock, andate al 69.

13

Sulla parete destra del corridoio vedete una porta nera di ferro, e più avanti il corridoio termina con un'altra porta al centro della quale è dipinto un drago d'oro. Se intendete aprire la porta di destra, andate al 42. Se volete aprire la porta di fronte, andate all'8.

14

Il corridoio si allarga gradualmente e termina con due porte. Se volete aprire quella alla vostra sinistra, andate al 62. Se volete aprire quella di destra, andate all'80.

15

Prendete la chiave. Si adatta al lucchetto, che si apre di scatto dopo una sola mandata. Sollevate il coperchio del forziere, e rimanete deluso non trovandovi altro che un vecchio brandello di pergamena annerita. Vi si legge un messaggio in inchiostro scolo-

rito: « Siete nella camera di accelerazione temporale del grande stregone Orlok. Avete il privilegio di partecipare a un esperimento dal vivo sul tempo. Io sono Orlok, ma quando leggerete queste righe sarò morto da decenni. La mia vita è stata breve a causa della mia stessa grande invenzione. Davanti a voi c'è il mio acceleratore temporale, che io ho astutamente mimetizzato in forma di forziere. Sfortunatamente, non ho potuto intravedere alcuna utilizzazione pratica per la mia invenzione, e ho consumato la maggior parte della mia vita a questo scopo. Se riuscite a escogitarne qualche utilizzazione, vi prego di accettarlo come mio dono. Per azionarlo dovete semplicemente sollevare il coperchio del forziere. Per ogni minuto in cui il coperchio rimane sollevato, sarà passato un giorno della vita reale per tutti coloro che si trovano nel raggio di un metro e mezzo dal forziere. Addio e buona fortuna ». Al colmo dell'orrore, richiudete di colpo il coperchio del forziere, ricordando il veleno ad azione ritardata che vi è stato fatto bere dallo straniero nella Taverna del Cigno Nero. Realizzate che il coperchio è rimasto aperto per circa otto minuti. Siete sopraffatti dal panico. Un acuto dolore si diffonde dal vostro stomaco al petto e poi ai fianchi. Cadete a terra paralizzato, e l'ultimo vostro pensiero è per l'ironia di tale sorte.

16

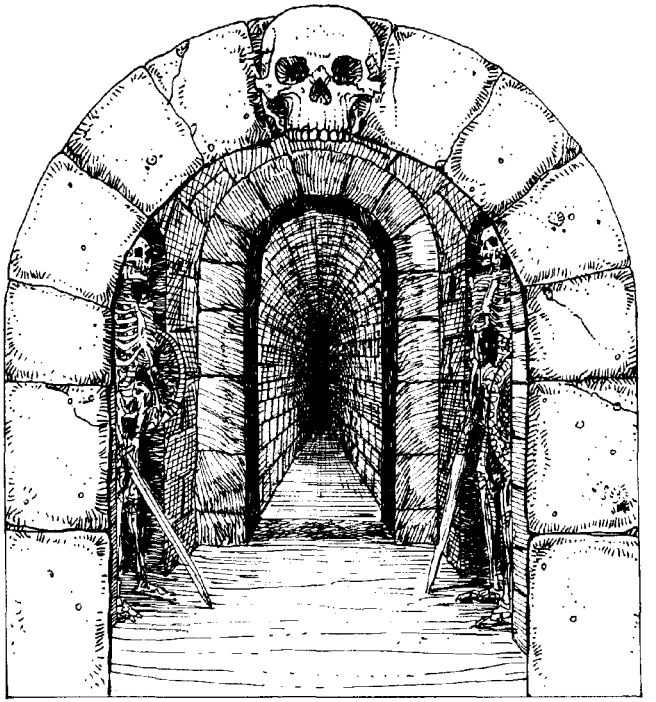
Mentre la vostra pelle si tende e i muscoli si induriscono, vi rendete conto che non c'è più speranza. È la fine della vostra avventura. Medusa vi ha trasformato in pietra.

17

Il corridoio termina con un arco di pietra. La chiave di volta è scolpita a forma di teschio. Protendete il capo al di là dell'arco, e a meno di venti metri vedete, sempre di fronte a voi, un altro arco che si apre sul proseguimento del corridoio. Fra i due archi ci sono due nicchie, in cui stanno ritti due scheletri immobili con spade in pugno e scudi al braccio. Appena muovete un passo verso l'arco, i due crani degli scheletri si sporgono verso di voi. Se volete correre attraverso gli archi fino al corridoio seguente, andate al 95. Se volete battervi con gli scheletri, andate al 121.

18

Vi sollevate dal Lupo ormai immobile, e vi guardate intorno. Il vecchio è sparito. Ispezionate la stanza e vedete un elmo di ferro brunito che il vecchio usava come portapennelli. Appena lo mettete in testa sentite un impeto di coraggio invadervi il corpo. Aggiungete +2 al vostro FAA. Lasciate la stanza con l'elmo in capo. Andate al 47.



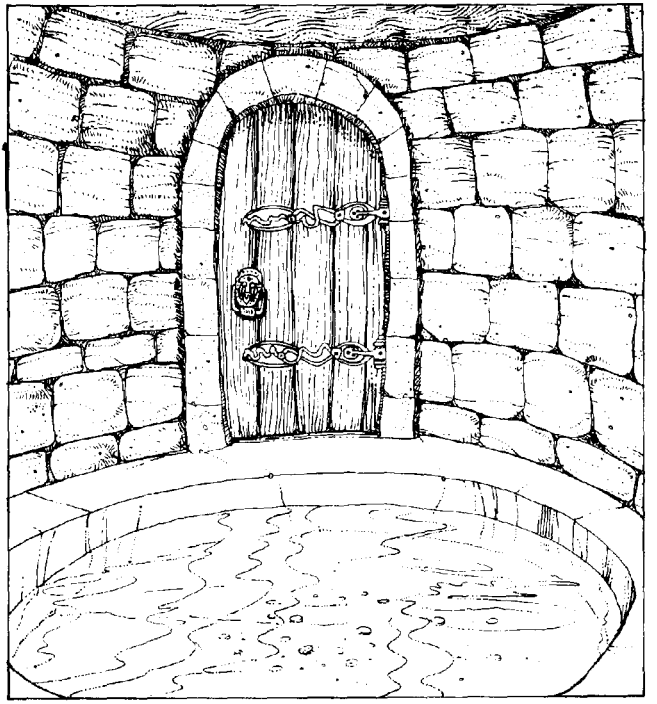
Vedi paragrafo 17

19

Esprimete un desiderio, ma non accade nulla. Non è un pozzo dei desideri. Se intendete immergere la mano nell'acqua per raccogliere alcune monete d'oro e ricostituire la vostra riserva, andate al 129. Se volete raggiungere direttamente la porta di fronte, andate al 53.

20

In fondo alla stanza trovate il letto del Gremlin, e alcuni suoi oggetti personali. L'unica cosa interessante è una tazza che contiene una pasta verde. Emana un odore di foglie pestate ed è probabile che sia il cibo del Gremlin, forse ciò che lo rendeva tanto forte malgrado la sua piccolezza. Se intendete mangiare un po' dell'impasto, andate al 65. Se invece volete uscire dalla stanza senza mangiarne, andate al 17.



Vedi paragrafo 25

21

Sulla parete destra del corridoio vedete una grande porta di quercia. Inchiodato su di essa, c'è il piccolo scheletro di un animale. Se volete aprire la porta, andate al 131. Se intendete proseguire lungo il corridoio, andate al 125.

22

Il canale si restringe e la corrente aumenta. Vi trovate ben presto in un tunnel dal soffitto molto basso, e siete costretti a sdraiarvi nella barca. Sentite davanti a voi il rombo dell'acqua che cade da grande altezza, e troppo tardi vi rendete conto che state per finire in una cascata. La barca urta contro una roccia prima di tuffarsi nella cascata e si sfascia. Precipitate. Abbozzate un ultimo sorriso pensando che almeno non siete morto per il veleno datovi dallo straniero nella Taverna del Cigno Nero.

23

Ricordando le istruzioni fornitevi dallo straniero alla Taverna del Cigno Nero, togliete i due smeraldi dalla borsa e li collocate con molta attenzione nelle orbite vuote della statua. Si adattano perfettamente, e tirate un sospiro di sollievo. Lentamente, afferrate la statua e chiudete gli occhi mentre cominciate a sollevarla. Si muove. La sollevate cautamente, aspettandovi qualche trappola fatale a ogni istante. Improvvisamente sentite un rumore, e spaventato lasciate cadere il drago. Nella parete posteriore della stanza si solleva un pannello, e la luce del giorno si insinua dentro. Vedete gli alberi illuminati dai raggi del sole, e vi rendete conto che la vostra ricerca è finita. Afferrate il drago e vi avviate felice all'esterno. Sempre sorridendo, intraprendete il viaggio di ritorno alla Taverna, nella certezza di aver tempo d'avanzo. Congratulazioni: siete riusciti a trovare l'Occhio del Drago.

24

Il liquido è una magica pozione curativa. Aggiungete +3 al vostro FFA. Mettete il calice nella sacca e lasciate la stanza ringraziando il mago invisibile. Andate al 5.

25

La porta si apre su un altro corridoio buio dalle pareti di pietra, che sbocca ben presto su un'altra porta. Fortunatamente questa non è chiusa a chiave, e l'ingresso è un po' più facile che non nella porta precedente. Vi trovate in una stanzetta circolare, al centro della quale c'è un vasto pozzo, tutt'attorno al quale corre un margine appena sufficiente a permettere a una persona di passare per raggiungere la porta opposta. In fondo al pozzo ci sono molte monete d'oro. Se volete gettare una delle vostre monete d'oro nell'acqua ed esprimere un desiderio, andate al 19. Se volete immergere la mano nell'acqua per raccogliere qualche moneta d'oro, andate al 129. Se intendete proseguire direttamente aprendo la porta di fronte, andate al 53.

26

Appena state per toccare lo smeraldo, questo scompare in una nuvoletta di fumo, e la mano cerca di afferrarvi il braccio. Giocate 3D6. Se la somma è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e riuscite a liberarvi il braccio. Decidete allora di lasciare la stanza. Andate al 111. Se la somma è superiore al vostro FSA, la mano vi afferra il braccio in una morsa d'acciaio. Andate al 57.

27

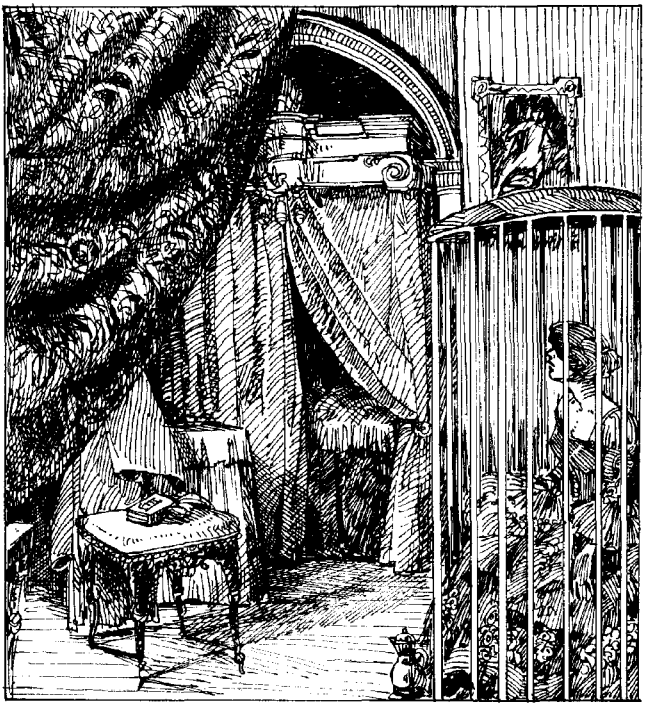
Appena tirate la fune, la porta da cui siete entrato si chiude di scatto, e quella sulla parete più lontana scompare in una nebbia baluginante. Sentite uno scatto sopra di voi, guardate in su e vedete che il soffitto comincia ad abbassarsi. Correte verso la porta da cui siete entrato ma non riuscite ad aprirla. Il soffitto continua a scendere. Ben presto vi trovate in ginocchio e cercate di usare la spada per bloccare il meccanismo. La spada si spezza, e il vostro ultimo pensiero è una visione da incubo di draghi d'oro. La vostra avventura termina qui.

28

Dopo una brusca svolta a sinistra il corridoio prosegue diritto, ma ben presto, sulla parete di destra, incontrate una porta chiusa. Dietro di essa si sente un ronzio. Se decidete di entrare, andate al 117; se volete proseguire lungo il corridoio, andate al 47.

29

Levate la spada e l'abbattete con violenza sul lucchetto. Esso si spezza, e voi sollevate il coperchio del forziere. Rimanete delusi non trovandovi altro che un brandello di pergamena annerita. Vi si legge un messaggio in inchiostro scolorito: « Siete nella camera di accelerazione temporale del grande stregone Orlok. Avete il privilegio di partecipare a un esperimento dal vivo sul tempo. Io sono Orlok, ma quando leggerete queste righe sarò morto da decenni. La mia vita è stata breve a causa della mia stessa grande invenzione. Davanti a voi c'è il mio acceleratore temporale, che io ho astutamente mimetizzato in forma di forziere. Sfortunatamente, non ho potuto intravedere alcuna utilizzazione pratica per la mia invenzione, e ho consumato la maggior parte della mia vita a questo scopo. Se riuscite a escogitarne qualche utilizzazione, vi prego di accettarlo come mio dono. Per azionarlo dovete semplicemente sollevare il coperchio del forziere. Per ogni minuto in cui il coperchio rimane sollevato, sarà passato un giorno della vita reale per tutti coloro che si trovano nel raggio di un metro e mezzo dal forziere. Addio e buona fortuna». Al colmo dell'orrore, richiudete di colpo il coperchio del forziere, ricordando il veleno ad azione ritardata che vi è stato fatto bere dallo straniero nella Taverna del Cigno Nero. Realizzate che il coperchio è rimasto aperto per circa otto minuti. Siete sopraffatti dal panico. Un acuto dolore si diffonde dal vostro stomaco al petto e poi ai fianchi. Cadete a terra paralizzato, e l'ultimo vostro pensiero è per l'ironia di tale sorte.



Vedi paragrafo 30

30

Entrate in una grande stanza riccamente ammobiliata. Un magnifico letto a baldacchino con cortine di seta attira il vostro sguardo, ma ignorate tutto il resto dopo aver visto una giovane donna rinchiusa in una gabbia nell'angolo più lontano. Se volete tentare di liberarla, andate al 70. Se decidete di lasciare immediatamente la stanza, andate al 123.

31

Tornando indietro verso la scala di corda, mettete il piede su qualcosa che prima non avevate visto. Vi abbassate e sollevate uno scudo. È pesante e di ottima fattura. Aggiungete +2 al vostro FAA. Tornate indietro arrampicandovi sulla scala di corda col vostro nuovo scudo e attraversate il ponte. Andate al 76.

Vedi paragrafo 34

32

Il corridoio svolta bruscamente a destra, e sulla curva siete costretti a fermarvi, a causa di un pozzo di cui non si vede il fondo. Una fune pende dal soffitto sopra il centro del pozzo. Se intendete provare a saltare il pozzo, andate al 36; se intendete superarlo appendendovi alla fune, andate al 128.

33

Appena guardate nello specchio un tremendo dolore si diffonde in tutto il vostro corpo; ma siete incapace di distogliere lo sguardo. Il vostro FFA si riduce di – 1. Se volete provare a coprirvi gli occhi con le mani andate al 64; se decidete di frantumare lo specchio con la spada andate al 104.

34

La porta si apre su un'antica camera di tortura abbandonata. Una Vergine di Norimberga, semiaperta, sta ritta sul pavimento, e in un angolo c'è una ruota. A terra ci sono altri strumenti di tortura e un forziere di ferro. Se volete aprirlo, andate al 102; se volete lasciare la stanza senza cercare di aprirlo, andate al 115.

35

Non c'è nulla di interessante nelle nicchie, ma siete attratto dalle magnifiche cesellature dello scudo di uno degli Scheletri. Decidete di prenderlo. Aggiungete +1 al vostro FAA. Proseguite lungo il corridoio. Andate al 95.

36

Correte fino all'orlo del pozzo e saltate. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e atterrate dall'altra parte. Andate al 93. Se il totale è superiore al vostro FSA, il vostro salto è corto, e precipitate nel pozzo, sei metri più in basso. Il vostro FFA si riduce di −2. Sfortunatamente, in un recesso in fondo al pozzo vive un Ragno Gigante (FA: 9; FF: 7; FFe: 1D6+1) che vorrebbe trasformarvi nel proprio pranzo. La fame dà l'iniziativa al Ragno. Se vincete, andate all'84.

37

Salutate la donna, ma questa non sembra vedervi. Vi avvicinate lentamente a lei e le battete sulla spalla. Si volta di colpo con gli occhi sbarrati e una risata demoniaca. Notate allora i sottilissimi serpenti che compongono la sua capigliatura, e vi rendete conto che è una Medusa. Cercate di chiudere gli occhi per evitare il suo sguardo, che potrebbe trasformarvi in pietra. Giocate 3D6. Se la somma è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e riuscite a evitare il suo sguardo. Se avete con voi un frammento di specchio, potete riflettere su di lei il suo sguardo. Andate al 118. Se non avete lo specchio, correte fuori della stanza con gli occhi chiusi, e risalite il corridoio. Andate al 73. Se la somma è superiore al vostro FSA, siete incapaci di evitare il suo sguardo, e cominciate a sentire che le vostre gambe si induriscono. Andate al 16.

38

La porta si apre su una stanzetta, e appena entrati venite immediatamente attaccati da uno Spirito Maligno (FA: 9; FF: 2; FFe: 1D6) che ha l'iniziativa. Se vincete, andate all'83.

39

Camminate sul corpo del Cavaliere e avanzate lentamente verso la campana di vetro che contiene la statua d'oro del drago. Trattenete il respiro mentre con grande attenzione sollevate la campana di vetro. Mentre lo fate, la nera porta di ferro da cui eravate entrati si richiude di botto. Se avete entrambi gli occhi di smeraldo del drago, andate al 23. Se ne avete uno solo, andate al 41.

40

Aprite i cassetti e guardate negli stipi, ma non trovate altro che terraglie sbreccate e strofinacci. Andate verso la stufa, e dietro di essa vedete una catasta di ciocchi e una grossa ascia dal manico rotto. Sulla lama è incisa una strana iscrizione che non riuscite a comprendere. La curiosità ha la meglio, e decidete di mettere la lama dell'ascia nella bisaccia, sperando che possa tornarvi utile in seguito. Vi dirigete verso la botola e scendete le scale. Andate al 69.

41

Correte verso la porta di ferro, ma non riuscite ad aprirla. Date un'occhiata tutt'attorno alla stanza in cerca di un passaggio segreto da cui uscire, ma non trovate nulla. Scoraggiato, tornate alla statua d'oro e fissate l'unico occhio di smeraldo che tenete in mano. Dopo aver sollevato la campana di vetro, collocate lo smeraldo nell'orbita destra del drago. Si adatta perfettamente. Se volete provare a sollevare il drago dal basamento, andate all'88. Se preferite invece scagliare l'elmo del Cavaliere contro il drago, per staccarlo dal basamento, andate al 120.

42

Andate verso la porta e girate la maniglia. Entrate in una stanza ben illuminata dal pavimento di marmo. Su un piedistallo marmoreo al centro del locale si trova la statua d'oro di un drago alto circa cinquanta centimetri racchiuso da una campana di vetro. Davanti alla statua del drago c'è un Cavaliere (FA: 13; FF: 12; FFe: 1D6+3), ricoperto da capo a piedi da un'armatura nera. Non se ne vede il volto, perché la celata dell'elmo è abbassata. Le sue mani stringono una spada nera rilucente che egli brandeggia con lentezza. Pronuncia una sola parola, con una voce profonda che sembra riecheggiare in tutta la stanza: « *Morte* ». Si avanza verso di voi, e ha l'iniziativa. Se vincete, andate al 39.

43

Sedete, e cadete all'istante in un sonno profondo. Al risveglio scoprite con orrore che la vostra sacca è vuota e la vostra spada

Vedi paragrafo 42

è scomparsa. Sul pavimento c'è un pugnale dalla lama spezzata, ovviamente abbandonato dai ladri che si sono impossessati dei vostri beni. Il vostro FFEA si abbassa a 1D6–1. Fortunatamente avete ancora in tasca la borsa nera che vi ha dato lo straniero alla Taverna del Cigno Nero. Respirando di sollievo vi incamminate verso il corridoio osservando tristemente la lama spezzata della vostra nuova arma. Andate al 71.

44

Appena avete raggiunto la porta, essa scompare davanti ai vostri occhi in una nebbia baluginante. Vi voltate per vedere la porta da cui siete entrati richiudersi di botto. Correte verso di essa, ma non riuscite ad aprirla. Appena toccate la maniglia sentite uno scatto metallico sopra la vostra testa, e alzando gli occhi al soffitto lo vedete abbassarsi un centimetro dopo l'altro. Ben presto vi tro-

Vedi paragrafo 45

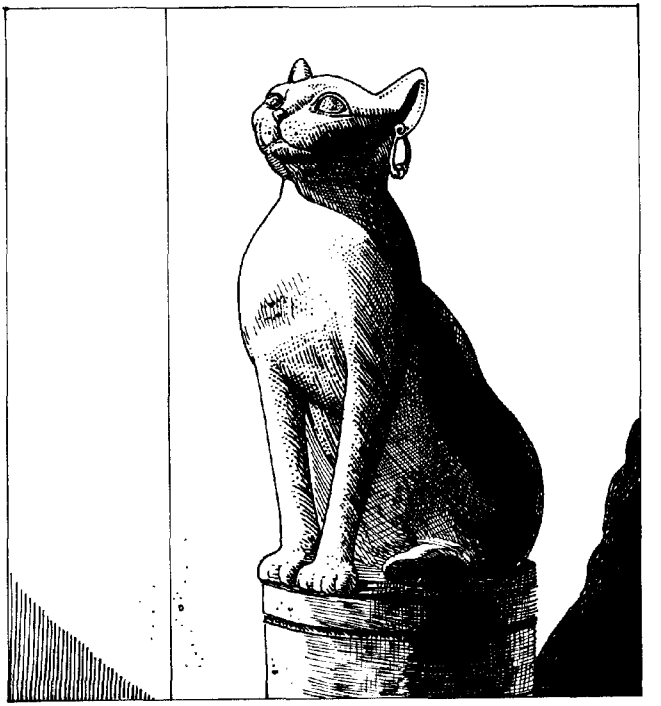
vate in ginocchio e cercate di usare la spada per bloccare il meccanismo. La spada si spezza, e il vostro ultimo pensiero è per una visione da incubo di draghi d'oro. La vostra avventura termina qui.

45

La porta si apre su un magazzino con scaffalature zeppe di scatole, vasi e oggetti d'ogni forma e misura. Dietro un banco sulla sinistra c'è un vecchio con un grembiule bianco. Vi augura il buongiorno e vi viene incontro tenendo in mano una lavagnetta su cui sta scritto:

Offerte speciali odierne:

guanti di lana	1 moneta d'oro
aglio	1 moneta d'oro
croce d'argento	3 monete d'oro



Vedi paragrafo 50

anatra di legno scolpita	2 monete d'oro
codino di maiale in salamoia	1 moneta d'oro

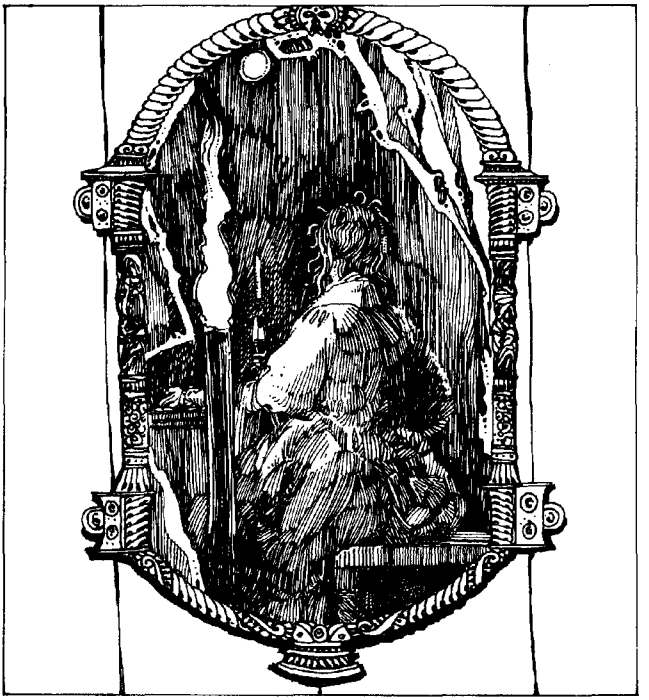
Se volete comprare qualcosa, pagate il dovuto al vecchio e lasciate la stanza. Andate al 79. Se non volete acquistare nulla, ringraziate gentilmente e uscite. Andate al 79.

46

Il corridoio svolta bruscamente a destra, ma ben presto sulla parete di destra appare una porta. Se intendete aprirla, andate al 68. Se volete proseguire lungo il corridoio, andate al 127.

47

Ben presto sulla parete di destra appare un'altra porta; sopra di essa si legge: « Thomas Cornpepper, Prestiti su pegno ». Se deci-



Vedi paragrafo 53

dete di aprirla, andate al 45; se volete proseguire lungo il corridoio, andate al 79.

48

Proseguendo lungo il corridoio sulla parete di destra trovate un'altra porta, dalla quale sentite provenire suoni raschianti. Se volete entrarci, andate al 92. Se volete proseguire, andate al 61.

49

Liberate dalla sabbia lo scrigno di legno. Le cerniere e il lucchetto sono di ferro e molto arrugginiti. Un colpo della vostra spada fa saltare il lucchetto. Sollevate il coperchio e vedete un mucchio di monete d'oro. Sono 23 in totale. Molto contento, le riponete nella sacca e lasciate la stanza. Andate al 101.

50

Entrate in una stanza bianca piena di mobili e oggetti tutti bianchi. In un angolo c'è un gatto di porcellana bianca con gemme al posto degli occhi. Se volete esaminare il gatto, andate al 124. Se preferite lasciare la stanza senza esaminarlo, andate al 107.

51

Non trovate nulla di interessante fra gli avanzi, e quindi guardate dietro la tenda. C'è un rozzo letto di legno ricoperto da cenci. Accanto, un cofanetto di legno. Se volete aprirlo, andate al 130. Se preferite lasciare la stanza senza aprirlo, andate al 13.

52

Fate alcuni passi indietro e vi lanciate contro la porta. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FFA, la porta si spalancherà. Andate all'86. Se il totale è superiore al vostro FFA, la porta non si aprirà e tutto quello che otterrete sarà di farvi male alla spalla. Riducete di −1 il vostro FFA. Se volete ritentare, restate al 52. Se volete ritornare alla biforcazione nel corridoio, andate al 109.

53

La porta si apre di nuovo sul corridoio, e dopo averlo percorso per alcuni minuti, appare un'altra porta sulla sinistra. Su di essa c'è una finestrella di vetro, attraverso la quale si vede una stanza illuminata da una candela con una donna seduta su uno sgabello, che vi volta le spalle. Bussate alla porta, ma la donna non si muove. Se volete entrare nella stanza, andate al 37; se intendete proseguire, andate al 73.

54

Il liquido sembra bruciarvi la gola, ma questa sensazione si muta presto in una vampata di calore seguita da un impeto di forza. È una pozione fortificante. Aggiungete +2 al vostro FFA. Sentendovi in ottima forma, lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 61.

55

La porta si apre su una stanza dal pavimento di marmo, in mezzo alla quale c'è un tavolo di pietra scolpito. Su di esso giacciono due scintillanti corazze, una di bronzo, l'altra di ferro. Se volete indossare quella di bronzo, andate al 113; se invece preferite quella di ferro, andate al 10. Se non volete indossare né l'una né l'altra, lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 77.

56

Sentite la parola « accordato », e l'uomo scompare. Aggiungete +4 al vostro FFA. Con una sensazione di benessere e di forza, lasciate la stanza. Andate al 67.

57

La morsa è così forte che pensate vi si stia spezzando il braccio. Il vostro FFA si riduce di – 1. Se siete ancora vivo, andate al 114.

58

Bevendo l'acqua, vi sentite rinvigorito. State bevendo alla fontana della giovinezza. Aggiungete +3 al vostro FFA. Con rinnovata energia proseguite lungo il corridoio. Andate al 103.

59

Mentre avanzate verso il vecchio, il dipinto sembra mutare dimensioni, e da esso sbuca un immenso Lupo grigio (FA: 10; FF: 6; FFe: 1D6+1) che si lancia su di voi. Il Lupo ha l'iniziativa. Se vincete, andate al 18.

60

Il corridoio svolta bruscamente a sinistra, ma ben presto sulla parete sinistra appare una porta. Se volete aprirla, andate al 75. Se desiderate proseguire, andate al 101.

61

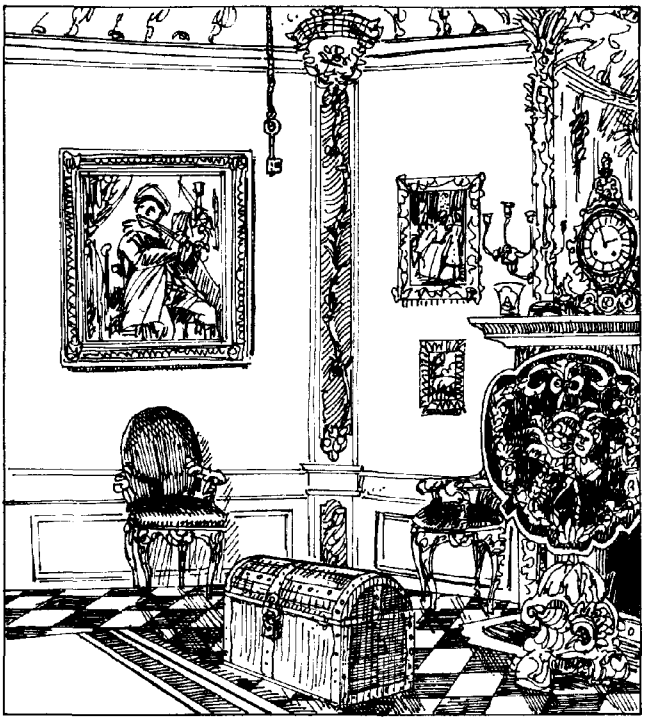
Sulla sinistra del corridoio trovate un'altra porta. È di ferro, chiusa. Se volete cercare di entrare, andate al 38; se volete proseguire, andate al 112.

62

Entrate in una stanza adorna di splendidi oggetti e magnifici dipinti. Un bel tappeto copre gran parte del pavimento. Al centro c'è un grosso forziere chiuso con un lucchetto. Dal soffitto, fuori dalla portata delle vostre mani, pende una chiave d'argento. Sulla parete destra vedete un'altra porta. Se intendete salire in piedi sopra il forziere per cercare di raggiungere la chiave, andate al 15. Se decidete di spezzare il lucchetto con la spada, andate al 29. Se volete aprire la porta sulla destra, andate al 119.

63

Sentite la parola « accordato », e l'uomo scompare. Attorno al vostro petto appare una splendente corazza di bronzo. Aggiunge-



Vedi paragrafo 62

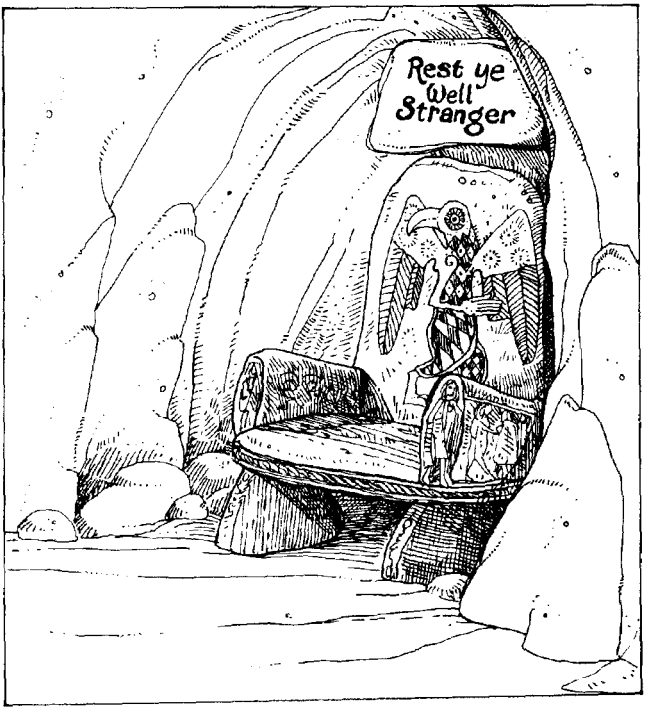
te +4 al vostro FAA. Lasciate la stanza con rinnovata fiducia. Andate al 67.

64

Cercate con tutta la forza di portare le mani agli occhi, ma non ci riuscite. Il dolore aumenta. Il vostro FFA si riduce di – 1. Brandite la spada e cercate di spezzare lo specchio. Andate al 104.

65

L'impasto di foglie ha un sapore disgustoso, e vi fa quasi vomitare. Comunque la nausea passa presto, sostituita da una sensazione esilarante. Aggiungete +4 al vostro FFA. Ispezionate la stanza alla ricerca di un altro intruglio di foglie, ma non lo trovate e decidete di uscire. Andate al 17.



Vedi paragrafo 67

66

Appena la toccate, la carta schizza via dalle vostre mani, e quando cade sul pavimento si sprigiona un improvviso bagliore: davanti a voi si erge una vecchia vestita come la Regina di Picche. Ridendo, vi dice: « Grazie. Eccoti cinque monete d'oro per il disturbo ». Vi tende le monete ed esce lentamente dalla stanza. Con un'espressione sbigottita in viso, mettete le monete nella sacca e proseguite lungo il corridoio. Andate al 48.

67

Sulla destra del corridoio incontrate un'angusta nicchia, in cui si trova un piccolo seggio di pietra sopra il quale si legge: « Riposa bene, straniero ». Se volete sedervi, andate al 43. Se preferite proseguire, andate al 71.

68

La porta si apre su una stanza piena d'acqua: dovete afferrare la maniglia per non cadervi dentro. L'acqua sembra profonda quasi due metri. Sul fondo vedete il baluginio di una spada. Se decidete di tuffarvi in acqua per prendere la spada, andate al 78. Se volete proseguire lungo il corridoio, andate al 127.

69

Le scale portano al corridoio di pietra fiocamente illuminato da una debole torcia ogni quindicina di metri. Camminate fino a un incrocio. Se decidete di girare a sinistra, andate al 97; se a destra, andate al 28.

70

Avanzate verso la gabbia, e tentate la porta. Sorpresa: si apre. La giovane viene verso di voi, e appena la sua bocca si apre in un sorriso notate due lunghi denti sporgere dalla mascella superiore. Quando vi è vicina la sua bocca si spalanca, e ora vedete perfettamente le zanne di un Vampiro (FA: 11; FF: 8; FFe: 1D6+2). Avete l'iniziativa, e il tempo di afferrare l'aglio o la croce d'argento, se li possedete. L'uno o l'altro faranno arretrare il Vampiro, che si rifugerà in un angolo della gabbia. Andate al 98. Se non avete né l'aglio né la croce dovrete combattere il Vampiro con la spada. Se vincete, andate al 98.

71

Sulla sinistra del corridoio vedete una grande porta di legno. Su di essa sono scritti col gesso strani simboli che non capite. Se intendete entrare, andate al 105. Se preferite proseguire, andate al 13.

72

Entrate in una stanzetta disordinata, le cui pareti sono ricoperte da scaffali pieni di bottiglie e vasi di ogni forma e misura. Un gran fuoco riscalda un calderone, nel quale una vecchia rimescola un liquido maleodorante. Si volge verso di voi e sorride. Se volete parlarle, andate all'89. Se preferite lasciare la stanza senza aver parlato con la vecchia, andate al 111.

73

Camminando lungo il corridoio trovate un'altra porta sulla parete destra. È fatta di quercia, antica, ed è aperta. Se volete entrare, andate al 100. Se decidete di proseguire, andate al 48.

Vedi paragrafo 72

74

Tossite, e il vecchio depone il pennello per guardarvi. Vi chiede se può esservi utile, e voi gli domandate se sa dove si trovi uno smeraldo a forma di occhio. Egli si gratta la barba e scuote la testa, dicendovi che suo fratello, che abita nella stanza accanto, potrebbe aiutarvi. Vi chiede se volete comprare un suo quadro raffigurante un gufo per sole 5 monete d'oro. Se volete comprare il dipinto, pagate il vecchio, mettete il quadro nella sacca e uscite. Andate al 47. Se non intendete comprarlo, rifiutate gentilmente l'offerta e lasciate la stanza. Andate al 47.

75

Aprite la porta di una stanza piena di sabbia. Tutti i mobili ne sono ricoperti, e la sabbia appare profonda più di sessanta centi-

metri. Appoggiata alla parete sinistra c'è una vanga. Se volete scavare nella sabbia, andate al 91. Se volete uscire e continuare a percorrere il corridoio, andate al 101.

76

Il corridoio si biforca. Se volete girare a sinistra andate al 132; se a destra, andate al 116.

77

Sulla parete sinistra del corridoio vedete un'altra porta, da cui provengono le urla di una donna che invoca aiuto. Se decidete di entrare nella stanza, andate al 30. Se preferite ignorare le urla e proseguire, andate al 123.

78

Afferrate la spada e risalite alla superficie. Tornato nel corridoio, esaminate l'arma e rimanete stupiti dalla sua accurata lavorazione. Possiede virtù magiche che aggiungono +2 al vostro FFEA. Proseguite lungo il corridoio fendendo l'aria con la vostra nuova arma. Andate al 127.

79

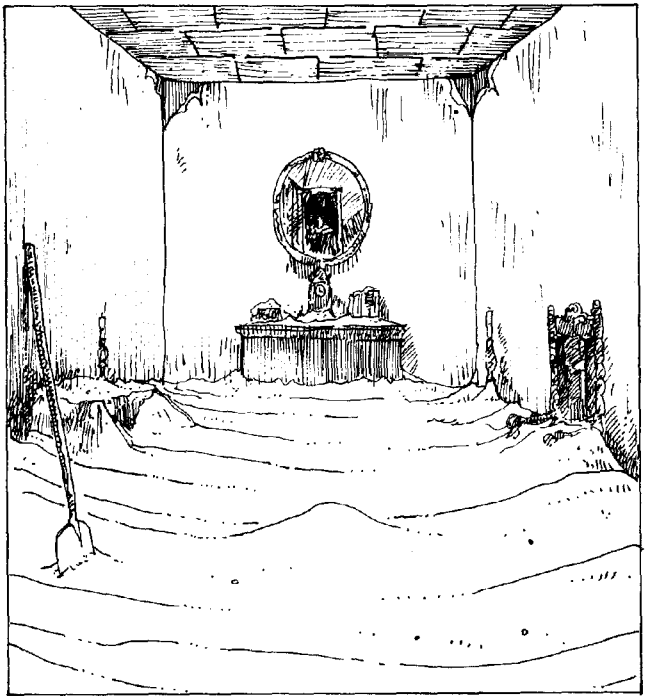
Camminando lungo il corridoio posate il piede su una pietra che cede leggermente sotto il vostro peso. Si sente uno scatto, e una freccia parte verso di voi dalla parete sinistra del corridoio. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e la freccia vi manca. Andate al 122. Se il totale è superiore al vostro FSA, la freccia (FFE: 1D6) si pianta nella vostra gamba. Se siete ancora vivo, strappate via la freccia, imprecate orribilmente e risalite zoppicando il corridoio. Andate al 122.

80

Entrate in una stanza adorna di splendidi oggetti e magnifici dipinti. Un bel tappeto copre gran parte del pavimento. Al centro c'è un grosso forziere chiuso con un lucchetto. Dal soffitto, fuori dalla portata delle vostre mani, pende una chiave d'argento. Sulla parete sinistra vedete un'altra porta. Se intendete salire in piedi sopra il forziere per cercare di raggiungere la chiave, andate al 15. Se decidete di spezzare il lucchetto con la spada, andate al 29. Se volete aprire la porta sulla sinistra, andate al 119.

81

Frugate i rigidi indumenti di cuoio del Troll, ma non trovate nulla. Aprite un armadio di legno, e vi trovate tre calici d'argento che mettete nella sacca. Tornate accanto al Troll e osservate la sua



Vedi paragrafo 75

ascia. La prendete in mano e la sentite pesante e possente. Decidete che sarà la vostra nuova arma. Aggiungete +2 al vostro FFEA. Lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 125.

82

Finalmente raggiungete il fondo del pozzo. È difficile vedere qualcosa in quell'oscurità. Sentite un rumore confuso alle vostre spalle, e dal buio balza fuori un Ghoul (FA: 10; FF: 9; FFe: 1D6+2). Ha un'espressione d'angoscia in volto, e la carne sembra pendergli addosso. Se avete una croce di legno, il Ghoul si ritirerà nella tenebra. Andate al 31. Se non avete la croce, dovete combattere il Ghoul, e avete l'iniziativa. Se vincete, andate al 31.

83

La perlustrazione della stanza non rivela nulla, e così decidete di esaminare il corpo dello Spirito Maligno. Vi ricordate che durante il duello gli avete assestato qualche buon colpo sul petto, ma senza alcun effetto apparente. Notate che la sua cotta di maglia è fatta di un metallo sconosciuto. Ha pressappoco la vostra taglia, e la indossate. Aggiungete +1 al vostro FAA. Lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 112.

84

Strisciate nella tana del Ragno Gigante, dove trovate ossami, armi arrugginite e cianfrusaglie varie, fra cui una cintura di pelle con attaccata una borsa, dentro la quale trovate un fiore dall'aspetto strano, appassito e rinsecchito. Lo annusate, e i vostri polmoni sembrano colmarsi di energia. Aggiungete +2 al vostro FFA. Risalite lentamente il pozzo e proseguite lungo il corridoio. Andate al 93.

85

Nel cofanetto trovate un braccialetto d'argento che vi mettete al polso. È un braccialetto magico che moltiplica la vostra destrezza nell'uso delle armi. Aggiungete +1 al vostro FFEA. Lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 13.

86

La porta si apre su una stanzetta con un'altra porta sulla parete di fronte. Su quella di sinistra c'è un grande specchio. Se volete aprire l'altra porta senza guardare nello specchio, andate al 25. Se volete guardare nello specchio, andate al 33.

87

La risata si fa sempre più forte e più vicina, ma voi non riuscite a localizzarla. Con la spada sguainata e le spalle al muro vi preparate ad affrontare l'invisibile avversario. La risata cessa, sostituita da un sibilo. Alla vostra destra vedete una nuvoletta che comincia a diffondersi fino a riempire la stanza. La porta da cui siete entrati si chiude di colpo. Con gli occhi pieni di lacrime e i polmoni in fiamme, cercate di riaprirla, senza riuscirci. Il vostro FFA scende di – 3 per avvelenamento da gas. Se siete ancora vivi, collocatevi sopra le impronte di piedi al centro della stanza. Andate al 12.

Vedi paragrafo 82

88

Appena sollevate il drago, esso comincia a incrinarsi in più punti, e diventa rovente fra le vostre mani. Lo lasciate cadere a terra, e vedete con orrore un gas giallo uscire dalle fenditure. Cominciate a tossire e cadete in ginocchio. Vi rendete conto che era ben vero che prima di toccare il drago bisognava possedere entrambi gli occhi. Oppure no? Non lo saprete mai, perché il gas è letale.

89

Vi accingete a parlare, ma prima che diciate una sola parola sentite dietro di voi uno sbatter d'ali. Dalla finestra cala su di voi un Pipistrello Vampiro (FA: 9; FF: 8; FFC: 1D6). Siete colto di sorpresa, e il Vampiro ha l'iniziativa. Se vincete, andate al 99.

90

Appena stappate la bottiglia ne esce una nuvola di gas. Si materializza una forma tremolante: un uomo seduto a braccia conserte su un cuscino di seta. Sorride e dice: « Prima di andarmene, voglio ringraziarti per avermi liberato, realizzando un tuo desiderio. Vuoi forza, protezione o denaro? » Se scegliete la forza, andate al 56. Se scegliete la protezione, andate al 63. Se scegliete il denaro, andate al 134.

91

Afferrate la vanga e cominciate a scavare. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e la vanga incontra uno scrigno. Andate al 49. Se il totale è superiore al vostro FSA, siete sfortunato e avete scavato invano. Smettete e lasciate la stanza. Andate al 101.

92

Entrate in una stanza stipata di credenze, tavoli, vasi, pentole e stoviglie. È una cucina abbandonata, e tutto è polveroso e decrepito. Nell'angolo più lontano due Topi Giganti (FA: 7; FF: 4; FFe: 1D6 e FA: 6; FF: 5; FFe: 1D6) stanno sgranocchiando alcune ossa. Sono troppo occupati a rosicchiare per notarvi. Avete l'iniziativa, e se decidete di combatterli, e se vincete, andate all'11. Se preferite proseguire lungo il corridoio senza combattere i Topi Giganti, andate al 61.

93

Il corridoio continua diritto, e presto appare una porta sulla parete di sinistra. Se volete entrare, andate al 55. Se volete continuare a camminare lungo il corridoio, andate al 77.

94

Come entrate cautamente nella stanza, mettete il piede su un guscio di noce. Il rumore disturba l'Orco. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e l'Orco non si sveglia. Andate al 126. Se il totale è superiore al vostro FSA, l'Orco (FA: 13; FF: 11; FFe: 1D6+2) si sveglia, vi vede e cerca la sua clava. È ancora intontito dal sonno, e l'iniziativa è vostra. Se vincete, andate al 126.

95

Sulla sinistra del corridoio vedete una porta da cui udite provenire una risata. Se volete aprirla, andate al 133. Se preferite proseguire, andate al 5.

Vedi paragrafo 92

96

Appena vi sedete, sentite una grande sensazione di forza pervadere tutto il vostro corpo. Siete seduti su un Seggio Magico Corroborante. Aggiungete +2 al vostro FFA. Balzate in piedi e proseguite lungo il corridoio. Andate al 21.

97

Ben presto il corridoio svolta bruscamente a destra, e dietro l'angolo termina con una grande porta di quercia ermeticamente chiusa. Se volete tentare di aprirla, andate al 52; se volete tornare indietro fino al bivio, andate al 109.

98

Attorno al collo del Vampiro vedete con gioiosa sorpresa uno smeraldo appeso a una catena. Strappate il gioiello per esaminarlo, e vi rallegrate ancora di più vedendo che ha la forma di un occhio. Lo mettete nella borsa nera che avete in tasca e lasciate la stanza. Andate al 123.

99

Quando il duello è finito, la vecchia è scomparsa. Un topo vi corre fra i piedi e sparisce attraverso una fenditura nella parete. Improvvisamente il calderone comincia a bollire sul fuoco, e vedete l'immagine della vecchia che vi deride fra le fiamme. Poi una mano lentamente sbuca dal calderone, e quando si apre vedete sul suo palmo un piccolo smeraldo a forma di occhio. L'immagine della vecchia tra le fiamme continua a ridere, guardandovi. Se volete prendere lo smeraldo nella mano tesa, andate al 26. Se preferite lasciare immediatamente la stanza, andate al 111.

100

Entrate in una piccola stanza vuota. Sul pavimento notate una carta da gioco. È la Regina di Picche, e la sua bocca sembra sorridervi. Se volete raccogliere la carta, andate al 66. Se preferite lasciare la stanza e proseguire lungo il corridoio, andate al 48.

101

Il corridoio termina con una porta leggermente socchiusa. Sbirciate e vedete una stanza vuota, a parte una fune che pende dal soffitto. C'è un'altra porta sulla parete di fronte. Se volete tirare la fune, andate al 27. Se volete aprire la porta di fronte, andate al 44.

102

Il coperchio è pesante, e faticate a sollevarlo. Dentro trovate 15 monete d'oro, una scatoletta d'argento e una magnifica spada. Ha proprietà magiche. Aggiungete +1 al vostro FFEA. Lasciate la stanza coi vostri tesori e proseguite lungo il corridoio. Andate al 115.

103

Sulla destra del corridoio vedete un'altra nicchia in cui si trova un seggio di pietra. Se volete sedervi, andate al 96; se preferite proseguire, andate al 21.

Vedi paragrafo 100

104

Lo specchio va in frantumi, e il dolore cessa. Perlustrate la stanza ma non trovate nulla di interessante. Potete mettere nella sacca un frammento di specchio, se volete portarvelo via. Lasciate la stanza dalla porta opposta a quella da cui eravate entrati. Andate al 25.

105

Entrate in una stanzetta piena di spazzatura e macerie. I mobili sono decrepiti e rovinati, e sul pavimento giacciono pentole e giare rotte il cui maleodorante contenuto è sparso qua e là. Un angolo della stanza è nascosto da una tenda sdrucita che pende dal soffitto fino a terra. Appena vi avvicinate a essa sentite un grido agghiacciante, e dalla tenda balza fuori un Demone (FA: 7; FF: 4; FFE: 1D6) con la spada in pugno. La sua pelle è verde e bitor-

Vedi paragrafo 105

zoluta; il naso minuscolo e rincagnato e i denti affilati vi fanno rabbrividire. Vi attacca immediatamente e ha l'iniziativa. Se vincete, andate al 51.

106

Dite a Vigdis che è disgustosamente brutta. Lei sorride e risponde: « Grazie. Nessuno mi faceva un simile complimento da anni. Sei migliore di quanto pensassi. Sei libero di andartene ». Apre le dita allentando la stretta sul vostro braccio. Siete tentato di attaccare Vigdis, ma pensate bene di lasciar perdere e uscite dalla stanza. Andate al 111.

Vedi paragrafo 111

107

Sulla sinistra del corridoio vedete una porta di legno. Se volete entrare nella stanza, andate al 34. Se preferite proseguire lungo il corridoio, andate al 115.

108

Perquisite la stanza e trovate un fiasco di vino, due monete d'oro e una bottiglia tappata di vetro smerigliato. Mettete quanto volete portar via nella vostra sacca. Se intendete stappare la bottiglia, andate al 90. Se preferite lasciare la stanza senza stappare la bottiglia, andate al 67.

109

Vi ritrovate ben presto al bivio, e guardando giù per il corridoio a destra vedete le scale che riportano alla capanna del taglialegna in lontananza. Vi rendete conto che non sarà una faccenda facile, e siete tentato di prendere a destra. Ma il pensiero del drago d'oro prevale, e proseguite diritto. Andate al 28.

110

Il canale si restringe e la corrente aumenta. Vi trovate ben presto in un tunnel dal soffitto molto basso, e avete difficoltà a tener la testa fuori dall'acqua. Sentite davanti a voi il rombo dell'acqua che cade da grande altezza, e troppo tardi vi rendete conto che state per finire in una cascata. Urtate una roccia e venite violentemente sbalzati nell'acqua sottostante. Abbozzate un ultimo sorriso pensando che almeno non siete morti per il veleno datovi dallo straniero nella Taverna del Cigno Nero.

111

Sulla destra del corridoio vedete un arco scolpito che inquadra l'ingresso a una caverna. Fate capolino e, nella caverna, scorgete un tavolo e quattro seggi di pietra. Addormentato su un seggio russa sonoramente un Orco. È alto più di due metri e mezzo e indossa pelli di animali. Una gigantesca mazza di legno è appoggiata al seggio. Una bisaccia di pelle attaccata a una cintura è appesa allo schienale del seggio dell'Orco. Se volete avanzare furtivamente nella caverna per rubare la cintura e la borsa, andate al 94. Se invece preferite proseguire lungo il corridoio, andate al 14.

112

Dopo una lunga camminata, il corridoio termina di nuovo con una porta. È chiusa. Improvvisamente, dietro di voi, sentite uno stridore metallico seguito da un tonfo. Vi girate e vedete che la via del ritorno è ora sbarrata da una cancellata di ferro scesa dal soffitto. Non avete altra scelta che entrare nella stanza. Al centro di essa c'è un misterioso disegno che contorna un paio di impronte di piedi. Una scritta sulla parete dice: « Si prega di posare i piedi sulle impronte corrispondenti ». Ma in quel momento sentite il rombo di un tuono e poi il suono di una risata maligna che si avvicina sempre più. Se volete posare i piedi sopra le impronte, andate al 12. Se volete affrontare l'essere che ride in quell'orribile maniera, andate all'87.

113

Voi non potevate saperlo, ma questa è una corazza magica fabbricata da un malvagio stregone, che riduce il vostro FAA di – 1. Lasciate la stanza e andate al 77.

114

Ancora prigioniero della morsa di ferro della mano, vedete il topo tornare nella stanza dalla fenditura nella parete. L'immagine della vecchia tra le fiamme svanisce, e contemporaneamente il topo si trasforma nella vecchia. Vi sorride e dice: « Solo un pazzo come te può sperare di entrare nella mia stanza, rubare uno smeraldo e andarsene. Il mio nome è Vigdis, e sono la più bella strega del mondo. Non sei d'accordo? » La guardate e sentite un impeto di repulsione per il suo volto orrendo coperto di porri. Il suo naso è lungo e peloso, e nella bocca spicca un unico dente annerito. Se siete d'accordo con lei, andate al 7. Se non siete d'accordo, andate al 106.

115

Davanti a voi il pavimento di pietra si restringe fino a formare un ponticello sospeso sopra un pozzo profondo. Una scala di corda appesa al ponte scende nelle profondità del pozzo. Se volete attraversare il ponte e proseguire lungo il corridoio dall'altra parte, andate al 76. Se volete scendere nel pozzo, andate all'82.

116

Il corridoio svolta bruscamente a sinistra, e dietro l'angolo, nella parete di sinistra, vedete una nicchia. Dalla bocca di una statua in forma di giovinetto sgorga dolcemente un'acqua limpida. Se volete berla, andate al 58. Se preferite proseguire lungo il corridoio, andate al 103.

117

La porta si apre su una stanzetta le cui pareti sono ricoperte di quadri raffiguranti animali. Al centro della stanza un vecchio sta dipingendo un lupo su una grande tela. Sta borbottando fra sé, e non si accorge della vostra presenza. Se volete lasciare la stanza e proseguire per il corridoio, andate al 47. Se volete parlare al vecchio, andate al 74. Se volete assalirlo, andate al 59.

118

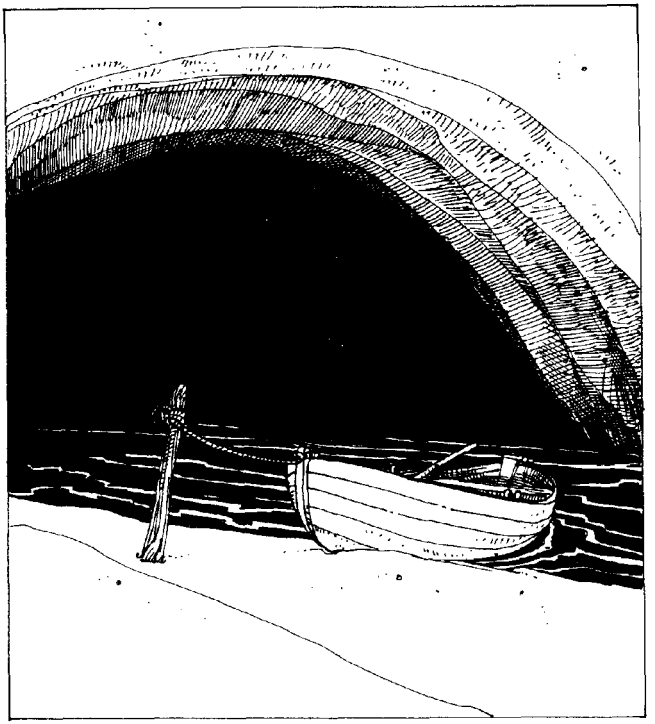
Estraete dalla sacca il frammento di specchio e lo puntate contro la Medusa. Sentite un urlo d'angoscia e poi silenzio. Aprite lentamente un occhio e poi l'altro, e vedete le fattezze della Medusa

Vedi paragrafo 116

pietrificate dal riflesso del suo stesso sguardo. Dopo aver rimesso nella sacca il frammento di specchio, perquisite la stanza. Sotto il letto della Medusa trovate uno scudo cesellato assai più pesante del vostro e decidete di prenderlo: aggiungete +1 al vostro FAA. Lasciate la stanza e proseguite lungo il corridoio. Andate al 73.

119

Raggiungete la porta ma non riuscite ad aprirla. Non c'è maniglia, ed è impossibile sfondarla. Tornate al forziere. Se intendete salirci sopra per cercare di raggiungere la chiave d'argento, andate al 15; se decidete di spezzare il lucchetto con la spada, andate al 29.



Vedi paragrafo 125

120

Bilanciate l'elmo e con tutta la vostra forza lo scagliate contro il drago. Si sente il fragore del metallo che colpisce altro metallo, e il drago cade a terra. Appena vi avvicinate a esso, notate che su tutta la sua superficie cominciano ad aprirsi delle crepe. Un gas giallo esce dalle fenditure. Cominciate a tossire e cadete in ginocchio. Vi rendete conto che era ben vero che prima di toccare il drago bisognava possedere entrambi gli occhi. Oppure no? Non lo saprete mai, perché il gas è letale.

121

Gli Scheletri (FA: 7; FF: 2; FFe: 1D6 e FA: 6; FF: 3; FFe: 1D6) si muovono lentamente, e voi avete l'iniziativa. Se vincete, andate al 35.

122

Di fronte a voi c'è un altro bivio. Se volete girare a sinistra, andate al 32. Se a destra, andate al 2.

123

Proseguendo lungo il corridoio vedete un cancello di ferro sulla parete destra, attraverso il quale scorgete una stanza dipinta di verde, con tavoli verdi, sedie verdi e centinaia di piante. Se volete entrare, andate al 9. Se preferite proseguire, andate al 17.

124

Appena guardate il gatto, i suoi occhi sembrano scintillare. Siete paralizzati da quel bagliore e incapaci di guardare altrove. Un dolore sordo che comincia dagli occhi vi si diffonde nel cervello. Diventa insopportabile, finché svenite. Sottraete – 2 al vostro FFA. Al risveglio trovate il gatto ridotto in cenere. Lasciate la stanza. Andate al 107.

125

Sentite davanti a voi lo scrosciare di una corrente, e presto il corridoio sbocca sulla riva di un fiume sotterraneo dal flusso rapinoso. Legata a un paletto sulla riva c'è una barchetta di legno. Se volete salirci e discendere il fiume, andate al 22. Se preferite tuffarvi nel fiume e nuotare sul filo della corrente, andate al 110.

126

Aprite la borsa e vi trovate un anello d'oro. Si adatta perfettamente al vostro dito medio. È un Anello Magico Protettivo. Aggiungete +2 al vostro FAA e lasciate la stanza. Andate al 14.

127

Sulla sinistra del corridoio appare una porta, da cui provengono rutti e rumori di ossa rosicchiate. Se volete aprire la porta, andate al 6. Se preferite proseguire lungo il corridoio, andate al 67.

128

Afferrate saldamente la fune e indietreggiate quanto potete. Correte fino all'orlo del pozzo e saltate al di là di esso. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato e atterrate dall'altra parte. Andate al 93. Se il totale è superiore al vostro FSA, perdete la presa e precipitate nel pozzo, sei metri più in basso. Il vostro FFA si riduce di – 2. Sfortunatamente, in un recesso in fondo al pozzo vive un Ragno Gigante (FA: 9; FF: 7;

Vedi paragrafo 131

FFE: 1D6+1) che vorrebbe trasformarvi nel proprio pranzo. La fame dà l'iniziativa al Ragno. Se vincete, andate all'84.

129

Appena la vostra mano si immerge nella pozza sentite un intenso bruciore, e la ritirate immediatamente. Il liquido è un acido, e il vostro FFA si riduce di −2. Col volto contratto dal dolore, correte verso la porta opposta, ansiosi di lasciare la stanza. Andate al 53.

130

Appena sollevato il coperchio del cofanetto, il vostro dito tocca un ago nascosto. Giocate 3D6. Se il totale è pari o inferiore al vostro FSA, siete fortunato, l'ago non vi ha bucato. Andate all'85.

Se il totale è superiore al vostro FSA, l'ago vi trafigge il dito e immediatamente sentite l'effetto del veleno. Sottraete – 3 al vostro FFA. Se siete ancora vivo, andate all'85.

131

Entrate in una rozza caverna di pietra e vedete un grande Troll a due teste che sta affilando l'ascia su una ruota di pietra. Una delle sue teste si volge a guardarvi e grugnisce. Se intendete combattere il Troll, andate al 4. Se preferite sbatter la porta e correre via lungo il corridoio, andate al 125.

132

Il corridoio svolta bruscamente a destra, ma ben presto sulla sinistra vedete una porta socchiusa. Da essa si sente provenire una voce di donna che mormora una strana poesia. Se volete aprire la porta, andate al 72. Se preferite continuare lungo il corridoio, andate al 111.

133

La porta si apre su una stanzetta completamente vuota. Appena entrate, la porta si chiude alle vostre spalle e la risata si interrompe. Una voce proveniente dal nulla vi augura: « Benvenuto, amico ». Se volete rimanere nella stanza, andate al 3. Se volete uscire, andate al 5.

134

Sentite la parola « accordato », e l'uomo scompare. Ai vostri piedi appare un cofanetto. Dentro ci sono 35 monete d'oro che mettete nella sacca, felice. Lasciate la stanza. Andate al 67.

L'OCCHIO DEL DRAGO

3

lgl collection

libri NOSTRI